

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menggambar adalah ungkapan pikiran dan perasaan yang dituangkan dalam suatu media sehingga menjadi karya yang bernilai estetis. Menggambar seringkali dianggap sebagai karya kertas yang diisi dengan coret-corettan pensil hitam putih atau pensil warna yang menyerupai bentuk tertentu. Untuk itu peran guru dalam menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar kubus dapat dituangkan pada media kertas *sketchbook* sehingga dapat menjadi keterampilan yang produktif baik di dalam lingkungan sekolah juga di tengah masyarakat.

Pendidikan memiliki tujuan yaitu sebagai dalam mengadakan perubahan, yaitu sikap perubahan kepribadian, pengetahuan dan keterampilan serta memiliki kemampuan yang dapat mempersiapkan dirinya di masyarakat.

Dalam dunia pendidikan penerapan seni dan budaya sudah lama dilakukan disekolah-sekolah dengan menjadikan sebagai mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa. Melalui pendidikan seni diharapkan siswa mampu berkreaitivitas, bereksprsi, mengembangkan minat bakat, berani menciptakan.

Melalui pendidikan seni diharapkan ada terbentuk kepribadian yang bertanggung jawab, menghargai karya sendiri, karya oran lain dan menghargai karya bangsa.

Salah satu bidang seni rupa yang diajarkan di sekolah adalah materi pada menggambar bentuk objek benda yang dapat digunakan untuk menggambar kubus. Salah satu objek yang ditekankan adalah objek berupa benda hidup maupun benda mati dengan bentuk menciptakan gelap terang pada menggambar kubus. Kurangnya wawasan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran menggambar kubus serta banyaknya siswa SMP Muhammadiyah 1 Medan yang masi belum sepenuhnya paham dalam mempelajarinya sehingga siswa kesulitan dalam menciptakan gelap terang tersebut. Banyak siswa yang menggambar kubus secara dasar tanpa mengikuti unsur-unsur dalam menggambar bentuk, oleh karna itu banyak siswa kurang kreativitas dalam menciptakan gelap terang. Menciptakan gelap terang yang dimaksud adalah semua hal yang berkaitan dengan menggambar bentuk, misalnya menggambar bentuk kubus seperti kotak, buku, laptop, dll.

Berdasarkan hasil observasi yang dilukan di SMP Muhammadiyah 1 Medan didapatkan hasil bahwa pada saat pembelajaran, guru menyampaikan pembelajaran menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar kubus dalam gambar bentuk hanya melalui media video pembelajaran, sehingga upaya untuk memecahkan masalah dengan menggunakan objek bentuk benda yang mau digambar secara langsung dan jelas di depan siswa. Guru hanya menggunakan bahan-bahan dari buku buku teks sebagai panduan mengajar serta terlihat siswa lebih cepat bosan saat menciptakan gelap terang dengan menggambar kubus tanpa menggunakan objek bentuk secara langsung,

ketertarikan siswa dalam belajar menggambar bentuk cenderung berkurang, hal ini pembelajaran sulit diikuti tanpa menggunakan media, walaupun memakai media adalah media yang tidak efektif.

Kemampuan siswa dalam menggambar ini masih dirasa kurang yaitu masalah tingkat kemampuan dalam membuat proses penciptaannya, mempertimbangkan penggambaran desain gambar dengan baik dan benar. unsur-unsur dalam seni rupa tersebut diantaranya berupa titik, garis, bentuk, tekstur, pencahayaan dan warna. Dalam prinsip-prinsip menciptakan gelap terang dengan menggambar kubus memiliki beberapa prinsip yaitu ada perspektif yang merupakan susunan atau tata letak pada suatu objek, ada proporsi yang merupakan perbandingan antara objek yang satu dengan yang lainnya, dan juga pencahayaan yang merupakan gelap terang pada gambar tersebut.

Pemanfaatan dengan menggunakan objek bentuk kubus menggunakan lampu sorot dapat mempermudah siswa yang kurang paham atau mengalami kesulitan pada saat melihat arah bayangan yang jatuh, serta dapat melihat volume pada bentuk objek kubus dan arah jatuhnya sinar lampu sehingga mempermudah pekerjaan pengajar untuk menjelaskan cara menciptakan gelap terang pada bentuk benda pada objek. Menurut penelitian pengamatan peneliti, guru di SMP Muhammadiyah 1 Medan masih belum banyak memanfaatkan objek benda secara tampak langsung serta menggunakan lampu sorot di depan siswa.

Dalam hal ini, materi pembelajaran yang mengajarkan cara menciptakan gelap terang dengan menggambar kubus melalui objek model bentuk kubus akan diluaskan kembali dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Medan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. banyaknya siswa SMP Muhammadiyah 1 Medan yang masi belum sepenuhnya paham dalam mempelajarinya sehingga siswa kesulitan dalam menciptakan gelap terang
2. Kurangnya wawasan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran menggambar kubus
3. Banyak siswa yang menggambar kubus secara dasar tanpa menggikuti unsur-unsur dalam menggambar bentuk, oleh karna itu banyak siswa kurang kreatifitas dalam menciptakan gelap terang.
4. Kemampuan siswa dalam menggambar ini masi dirasa kurang yaitu masalah tingkat kemampuan dalam membuat proses penciptaannya, mempertimbangkan penggambaran desain gambar dengan baik dan benar.
5. Siswa masih kurang mengetahui cara melihat arah bayangan dari objek bentuk kubus

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pertimbangan permasalahan yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Medan, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu bagaimana Hubungan Teknik Dusel Terhadap Siswa Kelas VIII Terpadu 4 SMP Muhammadiyah 1 Medan , kemudian akan dilihat seberapa besarnya hubungan penggunaan teknik dusel terhadap proses pembelajaran menggambar kubus dalam gambar bentuk pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan hubungan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar kubus dalam gambar bentuk, maka dirumuskan pada gambar bentuk khususnya pada menciptakan gelap terang dalam gambar kubus sebagai berikut :

1. Bagaimanakah besar hubungan antara kemampuan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar kubus dalam gambar bentuk?
2. Bagaimanakah besar sumbangan kontribusi antara kemampuan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar bentuk kubus?
3. Bagaimanakah keberhasilan/signifikansi kemampuan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar bentuk kubus?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berkenaan dengan adanya rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan antara kemampuan antara kemampuan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar kubus dalam gambar bentuk.
2. Untuk mengetahui besar sumbangan kontribusi antara kemampuan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar bentuk kubus.
3. Untuk mengetahui keberhasilan/signifikansi kemampuan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar bentuk kubus.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Dengan mempelajari hubungan menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar kubus dalam gambar bentuk siswa dapat meningkatkan gambar mereka khususnya gambar bentuk yang mereka buat dan juga siswa bisa lebih memahami bagaimana cara menciptakan gelap terang

dengan objek yang di depan mereka sehingga meningkatkan siswa buat memperdalam cara gambar bentuk yang baik dan benar.

b. Bagi Penelitian

Manfaat yang didapat bagi penelitian adalah menuangkan semua ilmu yang sudah dipelajari selama diperkuliahan, dan dengan adanya penelitian ini juga bisa mengajarkan bagaimana menciptakan gelap terang dengan kemampuan menggambar kubus dalam gambar bentuk pada Siswa SMP Muhammadiyah 1 Medan.

2. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan apresiasi kreativitas anak bagi ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan seni budaya dalam peningkatan hasil belajar.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan penelitian dan bahan pertimbangan bagi perkembangan kreativitas seni bagi penelitian selanjutnya atau yang akan datang.